Tormenta
3D&T
Classes
& Raças
de
Arton

Classes & Raças

A classe de um personagem é sua profissão ou carreira.

Guerreiro
Guerreiros são mestres de armas. Podem escolher especializar-se com armas específicas ou mesmo aprender a manejar duas armas simultaneamente.

Paladino
São cruzados sagrados, dedicados a defender uma causa. Cada raça tem uma definição do que é certo e verdadeiro, e cada raça tem algo em que valha a pena acreditar. Paladinos estão dispostos a lutar e morrer para proteger estas crenças. Paladinos devem ser Leais Bondosos e em níveis mais altos ganham a habilidade de lançar feitiços.

Bárbaro
Criado longe da segurança relativa da vida urbana, Bárbaros sobrevivem na sua ferocidade e força bruta onde muitas criaturas civilizadas temem pisar. Seus músculos massivos já os tornam perigosos, mas sua Fúria Bárbara lendária pausa até aos bravos. Desdenhando armadura, Bárbaros são florestais hábeis e podem se mover silenciosamente através até mesmo da floresta mais densa.

Ranger
Florestais e caçadores habilidosos, Rangers são peritos en todas as armas simples e marciais, armadura leve e média e escudo

Clérigo
Clérigos são sacerdotes dedicados a um deus em específico. Têm feitiços a eles concedidos pela sua divindade após prece diária e àqueles com alta Sabedoria são concedidos feitiços adicionais.

Druida
Druidas são sacerdotes da natureza e guardiões dos ermos. Druidas só podem usar armaduras naturais como couro e escudos de madeira e têm uso de armas restrito. Druidas ganham feitiços ligeiramente diferentes dos Clérigos, mas similarmente ganham feitiços por prece diária e recebem feitiços extras por sua grande sabedoria.

Monge
Monges são sacerdotes dedicados a mente sobre corpo e mestres do combate mano-a-mano. Através do seu rigoroso treinamento, Monges ganham a habilidade de evitar ataques, resistir a venenos e têm uma alta resistência. Como Paladinos, monges não podem reter riquezas. Pode manter dinheiro suficiente para se sustentar, pagar seus empregados e daí em diante, mas todo dinheiro em excesso deve ser doado para uma causa justa. Itens mágicos usáveis por monges incluem todas as armas mágicas, anéis e itens diversos usáveis por ladrões. Nenhum outro item mágico de qualquer espécie pode ser empregado.

Mago
Magos estudam conhecimento arcano e são hábeis em lançar feitiços poderosos. Incapazes de usar armadura e restritos no uso de armas, Magos tentam evitar combate direto. Aqueles com alta Inteligência são capazes de memorizar truques e feitiços adicionais.

Feiticeiro
Dentre as várias raças, uns poucos indivíduos nascem com uma habilidade inata para a magia. Costumam ser altamente carismáticos e excelentes estudantes de magia. Aqueles que perseguem este talento são conhecidos como Feiticeiros. Mas há mais de estranho sobre eles. Apesar de ganharem feitiços de níveis mais altos a uma taxa mais lenta que Magos, possuem habilidades semelhantes a

feitiços em vez de memorizarem feitiços cada dia. Estes raros indivúdos, acredita-se, são abençoados com a ascendência dos antigos Reis dos Dragões que um dia andaram livremente no mundo e se misturavam com as várias raças. Em vez de memorizar magia de um livro de feitiços, um Feiticeiro aloca um conjunto de feitiços ao seu conhecimento, dos quais pode lançar mão quando necessário. Feiticeiros não usam livros de feitiços nem rezam a divindades; simplesmente dormem, concentram-se quando acordam e lembram seus feitiços. O Feiticeiro poderá então lançar qualquer feitiço do seu repertório, até seu número máximo de feitiços por dia determinado pelo seu nível.

Ladino
Ladinos têm pouco em comum um com o outro. Alguns são ladrões furtivos. Outros são trapaceiros de língua afiada. Outros ainda são batedores, infiltradores, espiões ou facínoras. O que têm em comum é a versatilidade, adaptabilidade e engenhosidade. Geralmente, ladinos são habilidosos em pegar o que os outros não querem que peguem: entrada para uma caixa-forte de tesouro, passagem segura por uma armadilha mortal, planos de batalha secretos, a confiança de um guarda ou o dinheiro do bolso de uma pessoa qualquer.

Bardo
Bardos são os mestres da tradição, ministréis e contadores de histórias dos reinos. Podem lutar com qualquer arma, mas são restritos ao uso de armadura de Cota de Malha e não podem usar escudos. E como Bardos são ladinos em coração, também tem algumas das perícias de um ladrão.

RAÇAS

Raça é a espécie do personagem: Humano, Elfo, Meio-Elfo, Anão, Gnomo e Halfling são as escolhas mais comuns. Embora mais raros, personagens podem também ser Meio-Orcs. Embora cada raça possa desempenhar qualquer classe ou combinação de classes, há classes preferidas para cada raça

Anão
Anões são tipos baixos e robustos, facilmente identificados pelo seu tamanho e forma. O Anão mediano tem de 1,20m a 1,50m e tem maçãs do rosto avermelhadas, olhos escuros e cabelos escuros. Anões geralmente vivem cerca de 350 anos. São uma raça engenhosa de trabalhadores e artesãos firmes , especialmente resistentes a magia e veneno, e podem evitar ataques de criaturas maiores.

Anões Negros
Anões negros são iguais aos Anões, mas possuem um ar mais sombrio (mas não são necessariamente negros). Vivem no subterrâneo, e são malignos. Possuem infravisão, e montam aranhas gigantes. Eles podem também usar a magia Megalon, aumentando seu tamanho em 100%. Esta é uma habilidade natural que pode ser usada três vezes ao dia, sem gastos em pontos de vida. Dura 1d turnos

Bugbears
Os bugbears são também conhecidos como goblins gigantes, pois são muito parecidos com os pequenos. São muito peludos, e andam desajeitadamente, mas são muito furtivos e todos os bugbears possuem naturalmente a perícia furtividade (de crime).

Centauros
É uma vantagem de 2 pontos. Ela concede 2 ataques extras por turno, que causam 1D (independente da força). Ganham +1 na Habilidade em situações de fuga e perseguição, e +1 nos testes de Força que envolvam a parte inferior do corpo.

Centauro é o nome genérico de qualquer criatura metade homem metade alguma coisa. Os mais típicos são homens cavalos, mas existem também homens leão, lobo, lagarto...

Ciclopes
Ciclopes são gigantes enormes, com seis metros, mas burros, que possuem um único olho. Por causa disso eles são muito ruins em ataques com PdF, tendo –1 na habilidade quando atacam a longa distância.

Doppleganger
Eles são seres cruéis, que podem se transformar em qualquer humanóide que desejem. Eles costumam matar um membro de algum grupo para se infiltrar no grupo e depois matar todos. A sua forma original é cinza, e é um humanóide magro. Seus olhos nunca mudam de cor, independentemente da forma que assumam.

Dragoas Caçadoras
Ser uma dragoa caçadora é uma vantagem de 1 ponto. Não é possível ser um dragão caçador, pois eles são usados apenas para a reprodução. A vantagem concede arena (florestas), sobrevivência na selva, energia extra I e má fama. Além disso, todas as dragoas são servas da deusa da coragem (Divina Serpente em Arton), e recebem os benefícios e as desvantagens da deusa. Além disso, as dragoas não podem comprar Poder de Fogo, e nunca usam armadura (a característica armadura deve ser considerada habilidade natural de defesa). Além disso, apenas as xamãs (clérigas) podem possuir magias, apenas até o focus 3. Vivem três vezes menos que um humano.

Dragões de Chifres
Ser um Ceratops, ou dragão de chifre, é uma vantagem de 1 ponto. Ela concede energia extra II e uma espécie mais abrangente de protegido indefeso. Todos os Ceratops machos se sentem responsáveis por suas fêmeas e os filhotes, as fêmeas se preocupam apenas com os filhotes. Os ceratops machos possuem Força e Armadura +1, mas não podem aprender magias, as fêmeas não recebem bônus em atributos, mas podem aprender magias (podem comprar a vantagem arcano). Nenhum ceratops pode comprar Poder de Fogo.

Dragões Voadores
Ser um Ptero, ou dragão voador, é uma vantagem de 0 pontos. O personagem ganha levitação, mas não pode manusear objetos, pois suas mãos e braços são transformados em asas. São os únicos dragões que possuem um número equilibrado entre machos e fêmeas (nas outras espécies as fêmeas são a maioria absoluta). Vivem três vezes menos que um humano. Não podem possuir Poder de Fogo, mas podem comprar magia (embora não possam comprar arcano).

Dragões Gazelas
Ser um Velocis, ou dragão gazela, é uma vantagem de 0 pontos. Ela concede aceleração, mas eles vivem duas vezes menos que um humano. Além disso, eles são covardes por natureza. Podem comprar Poder de Fogo, e podem ser magos (podem comprar arcano).

Elfo
Elfos tendem a ser da mesma altura, apesar de mais esbeltos, que Humanos normais. Suas feições são finamente esculpidas e delicadas, e falam em tons melódicos. Embora pareçam frágeis e fracos, como raça são rápidos e fortes. Elfos freqüentemente vivem até 1200 anos.

Elfos Negros
Ao ponto de vista das regras os elfos negros são idênticos aos elfos normais, mas são de pele negra e cabelos brancos. São extremamente cruéis, e vivem no subterrâneo. Não podem ser usados por jogadores!

Elfos do Mar
São mais robustos que seus primos da superfície, e possuem pele azulada. Não possuem a perícia que seus primos tem com espadas e nem arcos!

Ettins
Ettins são uma raça de gigantes peculiar, que possui duas cabeças. A da esquerda é maior, assim como o braço esquerdo. Cada braço ataca separadamente, cada um com sua habilidade e força. São muito burros.

Gnolls
Gnolls são humanóides altos, com 2 metros, que parecem um cruzamento de homem com hiena. São covardes, fugindo com facilidade.

Gnomo
Gnomos são mais baixos e mais esguios que seus primos Anões, mas têm narizes significantemente maiores. A maioria dos gnomos têm pele morena-escura ou marrom e cabelos brancos. Um Gnomo típico vive por 350 anos.

Goblins
É uma desvantagem de –2 pontos. Com ela, vem a perícia Crime custa apenas 1 ponto, nunca podem ser magos, e clérigos podem ter no máximo focus 2 em todos os caminhos, exceto luz. Eles ganham +1 na resistência para resistir a doenças comuns, não mágicas. Eles possuem infravisão (em Arton eles apenas podem ver no escuro, tendo que ter uma iluminação mínima). Eles vivem duas vezes menos que os humanos.
Goblins são seres verdes e pequenos, normalmente trabalham como ladrões e mendigos. São pequenos, possuem cerca de 1,5 metros.

Halfling
Halflings são pessoas baixas, geralmente roliças, muito semelhantes a pequenos humanos. Suas faces são redondas e largas e freqüentemente coradas. Seus cabelos são tipicamente encaracolados e o topo dos seus pés são cobertos com pelo grosso. Preferem não usar sapatos quando possível. Sua expectativa de vida típica é de aproximadamente 150 anos.

Hobgoblins
É uma vantagem de 1 ponto. Com ela, o personagem ganha infravisão (em Arton, eles apenas podem ver no escuro, se houver uma iluminação mínima). Eles também ganham +1 em resistência para resistir a doenças. Só são permitidos com o consentimento do mestre.
Os hobgoblins são parentes dos goblins, do tamanho de humanos. São mais evoluídos que seus "amigos" tribais.

Humano
Humanos ganham PEs a uma taxa ligeiramente mais rápida que raças não-humanas. Além disso, podem escolher qualquer classe ou combinação de classes dentro das restrições de alinhamento sem incorrer numa penalidade de XP.

Homem Peixe
Os homens peixes são criaturas horríveis, que possuem a aparência de um peixe sobre pernas. São covardes e cruéis.

Homens Lagarto
É uma vantagem de 0 pontos. Eles ganham natação e vulnerabilidade a frio/gelo. Os homens lagartos são do tamanho de seres humanos. Vivem em regiões pantanosas. Dizem as lendas que algumas tribos são extremamente avançadas tecnologicamente, mas nunca foram encontradas.

Kobolds

Parecem meio homem e meio cachorro. São pequenos, possuem cerca de meio metro, e são muito covardes.

Licantropos
É uma vantagem de 0 pontos. Quando você se transforma, ganha F+1, A+1, vulnerabilidade a magia, armas mágicas e de prata. A transformação depende, o jogador deve escolher o tipo quando tiver sob efeito da desvantagem fúria, lua cheia, quando está perto da morte, ou coisa parecida.
A criatura depende, existem várias: homem urso, tigre, lobo... Normalmente a forma humana é parecida com a forma animal (um homem rato tende a ser magro e baixo, com baixa força e resistência, um homem urso é grande, forte e mal humorado, uma mulher cisne é elegante e bela...).
Se o jogador quiser e o mestre permitir, a vantagem pode passar para 1 ponto e a transformação ser controlada pela vontade do jogador. Isso é um licantropo verdadeiro.

Meio-Orc
Meio-Orcs são a prole de um Orc e um Humano, compartilhando características de ambos. São mais fortes e mais duráveis que Humanos, mas não tão inteligentes ou atraentes. Suas alturas variam entre 1,50m e 2,10m, têm tipicamente pele verde-pálida, cabelos castanhos grossos, narizes arrebitados e dentes longos, quase como presas. Meio-Orcos são guerreiros ferozes graças à sua força, e tem o menor número de classes preferidas.

Minotauros
Diz a lenda que no interior de todo labirinto se encontra um Minotauro. É um ser com o corpo robusto de um homem e a cabeça de touro.

Meio-Elfo
Meio-Elfos são geralmente muito semelhantes aos seus parentes élficos em aparência. São um povo belo, com as boas feições de ambas as raças. Misturam-se livremente com ambas as raças, sendo apenas ligeiramente mais altos que o elfo mediano (1,65m em média) e pesam cerca de 70kg. Tipicamente vivem cerca de 160 anos. De todas as raças semi-humanas, Meio-Elfos têm a maior abrangência de classes de personagem preferidas e combinações de multiclasse.

Ogres
São seres horrendos, com 2,5 a 3 metros de altura e as vezes meia tonelada. Trabalham para feiticeiros e outros seres malignos por merrecas. São muito estúpidos.

Orcs
Orc é uma vantagem de 0 pontos. Ela concede infravisão, mas possuem má fama (todas as raças os detestam).
Orcs são os seres mais comuns da fantasia medieval. São fisicamente iguais aos humanos, mas são de hábitos noturnos e são selvagens

Sereias
São mulheres peixes, que encantam homens com sua voz. Todas as Sereias nascem com a perícia canto. Todas possuem aparência inofensiva para homens (não afeta mulheres), não importando se a sereia for gorda e cheia de verrugas! Quando um homem ouve sua voz, deve fazer um teste de resistência +1 ou será hipnotizado, indo na direção da sereia e ignorando os perigos entre eles. As sereias se reproduzem se transformando em mulheres e tendo relacionamentos com homens (apenas humanos!). Ser uma sereia é uma vantagem de 2 pontos.

Tritões
São parecidos com os elfos do mar, mas possuem os pés em forma de “pé de pato”. Usam tridentes nas lutas.

Tasloi
É uma desvantagem de –1 ponto. Ela concede habilidade +1 e força –2. Eles podem comprar esportes por apenas 1 ponto.
Taslói é uma espécie que se assemelham aos macacos. O único membro conhecido desta raça é Tasloi, o escudeiro de Katabrok.

Trogloditas
É uma vantagem de 3 pontos. Concede Força e Armadura +1, infravisão, invisibilidade (menos em combate), monstruoso e vulnerabilidade: frio/gelo. Nunca podem possuir mais de 3 em focus em qualquer caminho.
Trogloditas são répteis que se assemelham aos homens lagartos, mas são menores e mais robustos (uma versão Anão do homem lagarto). Eles possuem um óleo fedorento, que sai quando ele está nervoso (não pode ser controlado). Todos que sentirem o cheiro devem fazer um teste de resistência, falha reduz a força em 1 ponto por 10 rodadas.

Trolls
Trolls podem fazer três ataques por rodada, duas com garras (força) e 1 com mordida (força+1D). Eles podem regenerar 2 pontos de vida por rodada, mesmo se forem mortos. Se forem feitos em pedaços, o maior pedaço vai gerar um novo troll, enquanto o resto derrete. Apenas fogo e ácido não regeneram, sendo esta a única forma de mata-los.